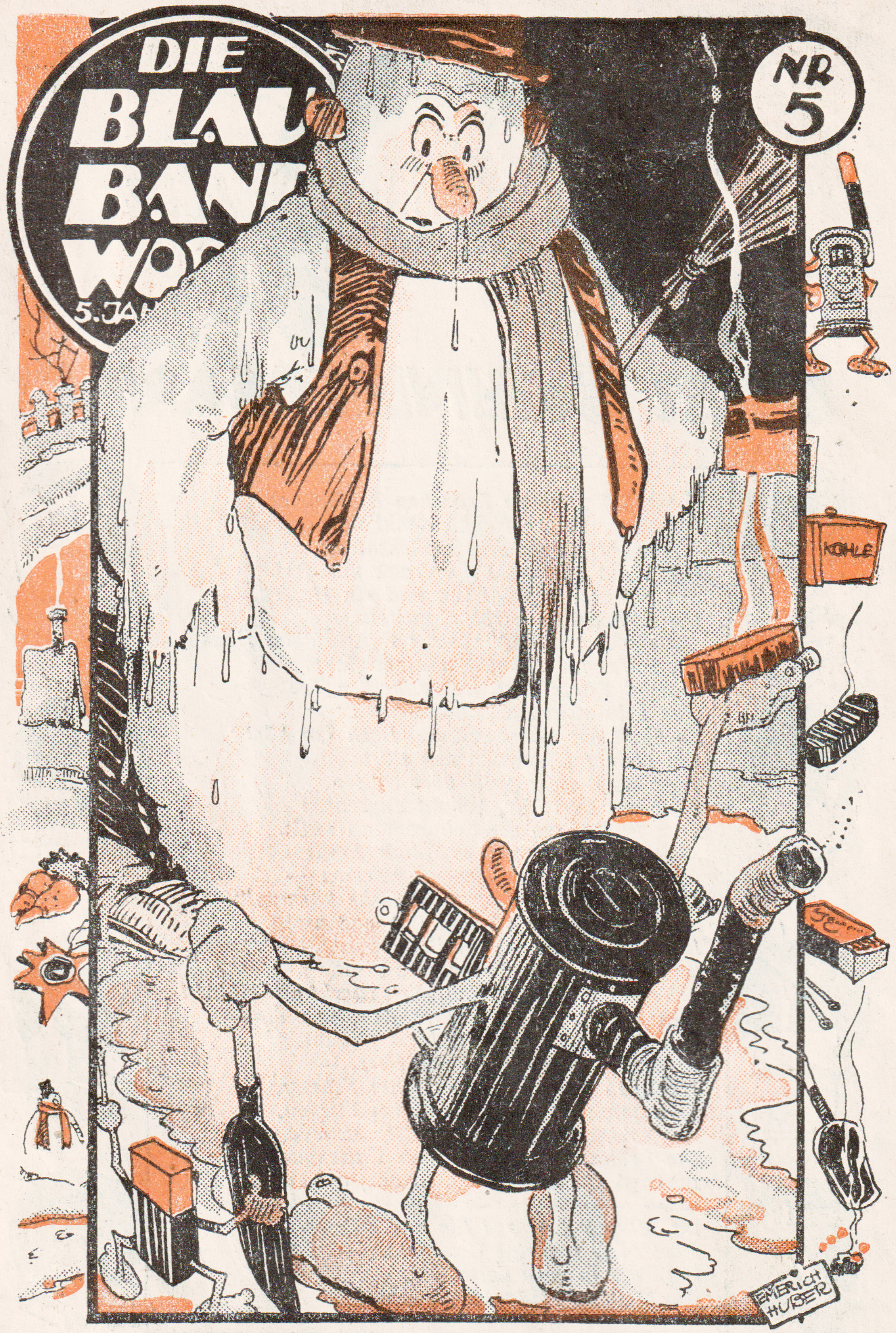


Der Schneemann.

Hierzu das Gedicht auf Seite 2.



DER SCHNEEMANN.





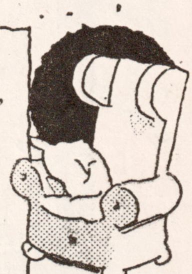




Der Schneemann Fritzchen Kaltenbach
Steht in der Nacht, denkt nach, denkt nach,
Wie traurig doch sein Schicksal sei.
Der Wind umbraust ihn frank und frei.
Ein Schnupfen plagt ihn und ein Husten,
Die Eiskristalle wirbeln, pusten.
„Wie schön wär's," spricht er, „säß' im Haus
Ich warm im dicken Schlafrockflaus,
Raucht' Pfeife dort, tränk' heißen Tee
Und litte nicht an Zahnwehweh!"
So klagt der Schneemann. Doch ihn hört
Ein kleiner Ofen, den das stört.
Tapp tapp, er trippelt über Stufen,
Tritt aus dem Tor, kommt ungerufen
Zum Platze, wo der Schneemann weilt.
„Hier bin ich," sagt er, „hab' beeilt
Mich kolossal, um dich zu wärmen —
Du sollst dich länger nicht mehr härmen!"
Schon greift das Oeflein lieb und nett
In seine Tasche — ein Brikett
Rotglühend d'raus hervor es zieht.
„Hier, Schneemann, sieh, wie's raucht und glüht!"
Was tut der Schneemann? Ach, er nimmt
Das Ding, was so verlockend glimmt.
Er drückt es an das kalte Herz, —
Weh', da durchzuckt ihn jäher Schmerz!
Sein ganzes Dasein kommt ins Fließen,
Aus tausend Wunden plötzlich schießen
Die Brünnlein, — und Herr Kaltenbach
Er wird ein Bach, — ach, ach, ach, ach!

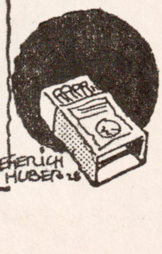
— — — — — — — — — — — — — — —

Ihr Männerchen aus Eis und Schnee,
Hört diese traurige Geschichte,
Laßt nie in eure kalte Näh'
Die kleinen, heißen Ofenwichte!

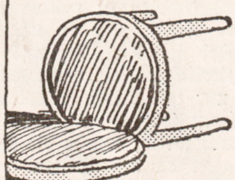












Wintermärchen.

(3. Fortsetzung.)

Plötzlich stand der Aelteste der Zwerge auf, die an ihrem kleinen Seitentisch frühstückten, und sprach mit seiner hellen Stimme: „Aber wo ist Aschenbrödel?"

„Ja," sagte Dornröschen, „und wo ist der Herr Riese?"

Jup winkte den Zinnmajor. „Gehen Sie doch mal hinauf, mein Lieber," sagte er, „und wecken Sie die Herrschaften, es ist höchste Zeit, denn man kann hier in den Bergen nie wissen, wie lange das schöne Wetter anhält. Wir müssen sofort mit den Aufnahmen beginnen!"

Der Zinnmajor klappte militärisch die Hacken zusammen und eilte hinauf. Aber nach wenigen Minuten kam er ganz aufgeregt und blaß zurück. „Herr Jup, niemand meldet sich, ich habe laut angepocht und versuchte schließlich sogar, die Türen zu öffnen, aber sie waren fest verschlossen!"

Alle sprangen auf und liefen die Treppe hinauf, wo die Zimmer von Aschenbrödel und dem Riesen lagen.

Mit vereinten Kräften sprengte man die Türen der beiden Zimmer. Niemand war zu sehen. Aber im Zimmer Aschenbrödels entdeckte man eine große Verwirrung — es sah fast so aus, als ob hier ein Kampf stattgefunden hatte. Ernst blickte sich Onkel Jup um, dann nahm er die Pfeife aus dem Mund und sagte: „Ich sehe, hier ist etwas Entsetzliches geschehen. Der Riese ist aus seiner Rolle gefallen und statt sich gegen hohe Gage als Filmschauspieler zu betätigen hat er Aschenbrödel wirklich geraubt!"

Alle schrien auf. Die Zwerge fingen furchtbar an zu weinen, Dornröschen schlug entsetzt die Hände vors Gesicht und nur der Zinnmajor behielt, wie gewöhnlich, seine militärische Fassung. Er faßte an sein Schwert und rief mit seiner hellen Stimme: „Aus dem Spiel ist Ernst geworden! Ich habe es immer gesagt, daß man mit den Märchenfiguren vorsichtig sein soll. Wenn man sie schon zum Film engagiert, dann soll man wenigstens nur die gutartigen nehmen, niemals hätte der alte böse Menschenfresser in unseren Kreis kommen dürfen."

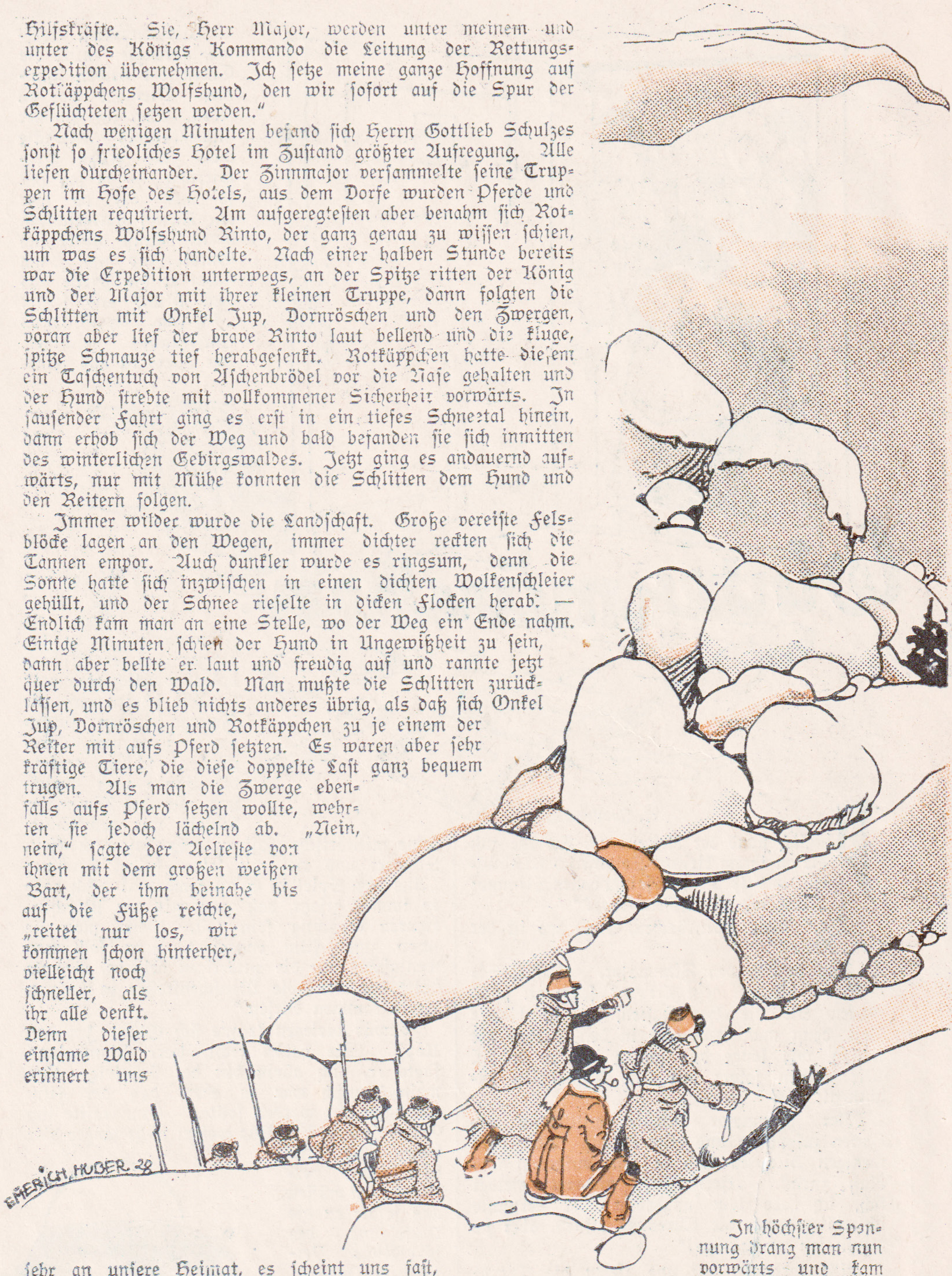
Etwas verlegen kratzte sich Onkel Jup den Kopf. „Sie haben recht, Herr Zinnmajor," sagte er, „ich allein bin der Schuldige, aber mein Wunsch war ja eben, daß der Film möglichst echt werden sollte." Dann raffte sich Onkel Jup auf. „Wir wollen nicht länger hier stehen und kostbare Zeit verlieren, wir müssen uns sofort an die Verfolgung des schändlichen Verbrechers machen. Wir haben ja Gott sei Dank genügend



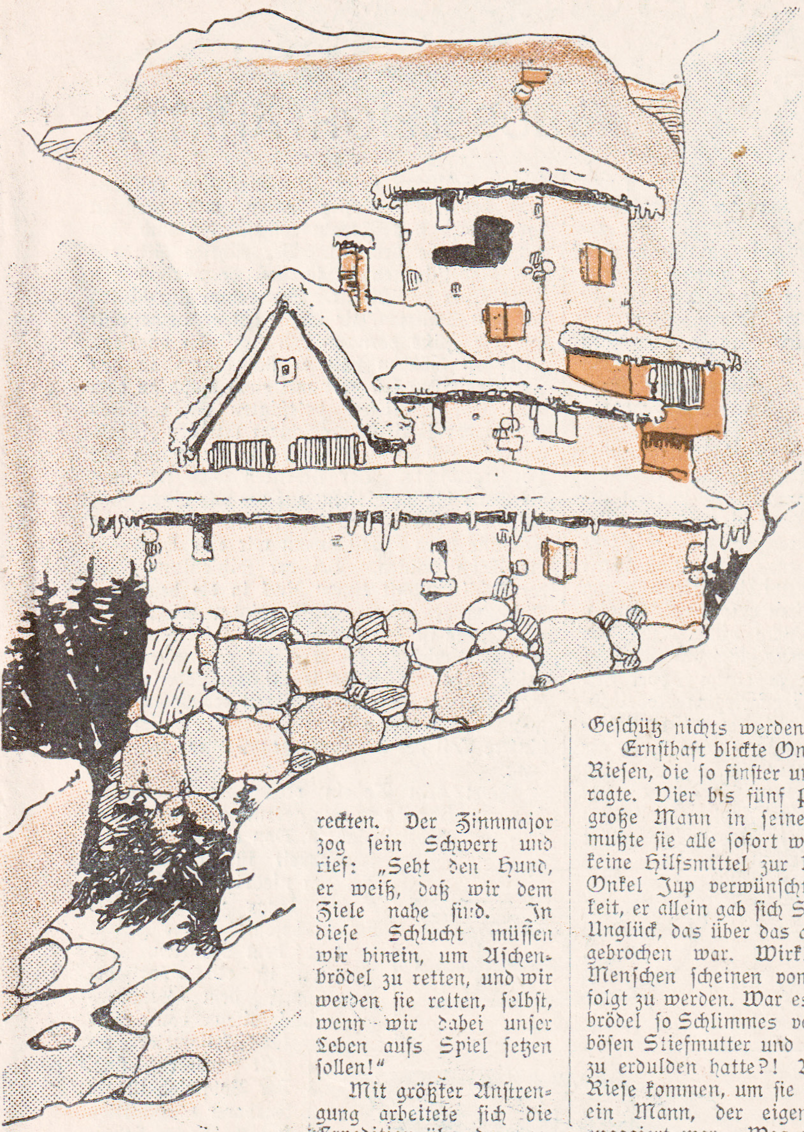
Hilfskräfte. Sie, Herr Major, werden unter meinem und unter des Königs Kommando die Leitung der Rettungsexpedition übernehmen. Ich setze meine ganze Hoffnung auf Rotkäppchens Wolfshund, den wir sofort auf die Spur der Geflüchteten setzen werden."

Nach wenigen Minuten befand sich Herrn Gottlieb Schulzes sonst so friedliches Hotel im Zustand größter Aufregung. Alle liefen durcheinander. Der Zinnmajor versammelte seine Truppen im Hofe des Hotels, aus dem Dorfe wurden Pferde und Schlitten requiriert. Am aufgeregtesten aber benahm sich Rotkäppchens Wolfshund Rinto, der ganz genau zu wissen schien, um was es sich handelte. Nach einer halben Stunde bereits war die Expedition unterwegs, an der Spitze ritten der König und der Major mit ihrer kleinen Truppe, dann folgten die Schlitten mit Onkel Jup, Dornröschen und den Zwergen, voran aber lief der brave Rinto laut bellend und die kluge, spitze Schnauze tief herabgesenkt. Rotkäppchen hatte diesem ein Taschentuch von Aschenbrödel vor die Nase gehalten und der Hund strebte mit vollkommener Sicherheit vorwärts. In sausender Fahrt ging es erst in ein tiefes Schneetal hinein, dann erhob sich der Weg und bald befanden sie sich inmitten des winterlichen Gebirgswaldes. Jetzt ging es andauernd aufwärts, nur mit Mühe konnten die Schlitten dem Hund und den Reitern folgen.

Immer wilder wurde die Landschaft. Große vereiste Felsblöcke lagen an den Wegen, immer dichter reckten sich die Tannen empor. Auch dunkler wurde es ringsum, denn die Sonne hatte sich inzwischen in einen dichten Wolkenschleier gehüllt, und der Schnee rieselte in dicken Flocken herab. — Endlich kam man an eine Stelle, wo der Weg ein Ende nahm. Einige Minuten schien der Hund in Ungewißheit zu sein, dann aber bellte er laut und freudig auf und rannte jetzt quer durch den Wald. Man mußte die Schlitten zurücklassen, und es blieb nichts anderes übrig, als daß sich Onkel Jup, Dornröschen und Rotkäppchen zu je einem der Reiter mit aufs Pferd setzten. Es waren aber sehr kräftige Tiere, die diese doppelte Last ganz bequem trugen. Als man die Zwerge ebenfalls aufs Pferd setzen wollte, wehrten sie jedoch lächelnd ab. „Nein, nein," sagte der Aelteste von ihnen mit dem großen weißen Bart, der ihm beinahe bis auf die Füße reichte, „reitet nur los, wir kommen schon hinterher, vielleicht noch schneller, als ihr alle denkt. Denn dieser einsame Wald erinnert uns sehr an unsere Heimat, es scheint uns fast, als ob wir hier jeden Weg und Steg genau kennen."



In höchster Spannung drang man nun vorwärts und kam endlich an den Eingang einer dunklen Schlucht, zu deren beiden Seiten sich hohe Felsen empor-



Der König stieß jetzt einen lauten Schrei aus. „Wir sind am Ziel!“ rief er, „kein Zweifel, das ist die Burg des Riesen, wohin der Unhold mein armes Aschenbrödel geschleppt hat. Laßt uns stillhalten und einen Kriegsplan entwerfen, wie wir die Burg erstürmen können!“

Der Zinnmajor war von seinem Pferd gestiegen und hielt den Wolfshund, der entsetzlich heulte, und immer wieder losstürzen wollte, am Halsband zurück. „Dies wird eine schwere Aufgabe werden, Majestät,“ sagte der Zinnmajor, indem er salutierend an seinen Helm griff. „Wir müssen uns verteilen, um festzustellen, wo die Eingänge der Burg sind. Aber ich fürchte, der Riese hat sie so verbarrikadiert, daß wir ohne schweres Geschütz nichts werden ausrichten können.“

Ernsthaft blickte Onkel Jup auf die Burg des Riesen, die so finster und drohend vor ihnen aufragte. Vier bis fünf Pläne zugleich wälzte der große Mann in seinem Gehirn, aber ach, er mußte sie alle sofort wieder verwerfen, da sie ja keine Hilfsmittel zur Verfügung gehabt hätten. Onkel Jup verwünschte seine Vertrauensseligkeit, er allein gab sich Schuld an dem entsetzlichen Unglück, das über das arme Aschenbrödel hereingebrochen war. Wirklich, dachte er, manche Menschen scheinen vom Schicksal geradezu verfolgt zu werden. War es nicht genug, daß Aschenbrödel so Schlimmes vor ihrer Hochzeit von der bösen Stiefmutter und den schlimmen Schwestern zu erdulden hatte?! Nun mußte gar noch ein Riese kommen, um sie zu rauben, und obendrein ein Mann, der eigentlich als Filmdarsteller engagiert war. Was war nun zu tun? Dicke Rauchringe quollen aus Onkel Jups Pfeife. Da plötzlich leuchteten seine Augen auf, und er zeigte mit der ausgestreckten Hand nach einem Fenster der Burg.

Wahrhaftig, keine andere als Königin Aschenbrödel beugte sich dort oben heraus, winkte mit ihrem Schleier und rief mit leiser, aber heller Stimme: „Ihr müßt auf die andere Seite der Burg kommen, dort ist eine kleine Pforte, die ich Euch öffnen werde. Habt keine Angst vor dem Riesen, er ist jetzt so beschäftigt, daß er nichts merken wird.“

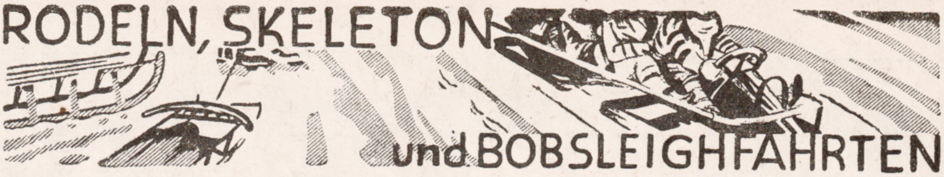
(Schluß folgt.)

reckten. Der Zinnmajor zog sein Schwert und rief: „Seht den Hund, er weiß, daß wir dem Ziele nahe sind. In diese Schlucht müssen wir hinein, um Aschenbrödel zu retten, und wir werden sie retten, selbst, wenn wir dabei unser Leben aufs Spiel setzen sollen!“

Mit größter Anstrengung arbeitete sich die Expedition über das vereiste Geröll, das die Schlucht bedeckte, vorwärts. Immer kälter wurde es, der Wind heulte in lauten, klagenden Tönen durch die Schlucht und Onkel Jup machte ein überaus ernstes Gesicht.

Die Schlucht verengerte sich schließlich so, daß man nur noch einzeln hintereinander gehen konnte. Aber plötzlich öffnete sie sich in überraschender Weise zu einem weiten Talkessel, der von hohen Bergwänden eingefaßt war. Inmitten dieses Talkessels aber stand ein finsteres, burgartiges Haus, das aus mächtigen Granitquadern errichtet war.

RODELN, SKELETON und BOBSLEIGHFAHRTEN



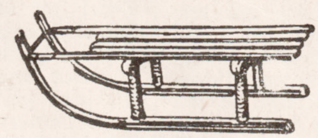
Der Winter ist gekommen und mit ihm der Schnee zum Rodeln. Jedes Jahr erleben wir im Winter einmal die gleiche Freude, wenn die ersten Schneeflocken fallen. Meist ist unsere Freude nur von kurzer Dauer, denn die ersten weißen Flocken sind bald wieder zu Wasser geworden. Doch eines Tages hat sich die Erde in ein dichtes Schneekleid gehüllt. Unser Rodelschlitten ist längst instand gesetzt, und nun hält uns nichts mehr zu Hause. Es geht hinaus zur Rodelbahn am Bergabhang. Im Sommer sind wir oft den Weg gegangen, der den Berg hinaufführt. Nie sind wir so schnell heruntergekommen wie jetzt mit unserem Rodelschlitten. Der Wind pfeift uns bei der raschen Fahrt um die Ohren. Kaum ist der Schlitten zum Halten gekommen, klettern wir schon wieder den Berg hinauf, um von neuem mit unserem Fahrzeug hinabzusausen.

Das Rodeln hat sich zu einem Sport entwickelt, der auf besonders angelegten Rodelbahnen ausgeübt wird. Es gilt, die größte Fahrtgeschwindigkeit zu erzielen und dabei durch geschicktes Lenken Fahrthindernisse auf der Bahn zu überwinden. Sogar einen schmalen Graben überspringt der kunstgerechte Rodler mit seinem Schlitten. Die Länge einer Rodelbahn beträgt 500 Meter bis zum zehnfachen dieser Länge und noch darüber. Die Neigung der Bahn soll 10 bis 15 Grad betragen. Hüten wir uns, zum Rodeln einen zu steilen Abhang zu benutzen, ein Sturz vom Schlitten ist nicht immer sanft und ungefährlich. Je nach seinem Können fährt der Sportrodler auf einfachen oder schwierigeren Bahnen, bis er an den großen Wettkämpfen um die Höchstgeschwindigkeit teilnehmen kann.

Es muß das Ziel eines jeden angehenden Rodlers sein, das Lenken seines Schlittens sicher zu erlernen. Erst dann, wenn er seinen Schlitten beim Abwärtssausen vollkommen beherrscht, richtig lenken und bremsen kann, wird das Rodeln ungefährlich und ihm rechte Freude bereiten. Der richtige Sitz auf dem Rodelschlitten ist so, daß der Fahrer den Oberkörper zurücklehnt. Der Fahrer sitzt hinten auf dem Schlitten, die Beine hat er ausgestreckt und die Füße vorn an den Schlitten angelegt. Mit den Händen hält er sich hinten an den Schlittenleisten fest oder mit einer Hand an dem vorn am Schlitten befestigten Strick. Das Lenken des Schlittens geschieht mit den Füßen, mit den Händen und durch die Verlegung des Körpergewichts. Der Schlitten wird stets auf die Seite hinübergleiten, auf der wir einen Fuß auf dem Boden schleifen lassen. Die gleiche Wirkung wird erzielt, wenn wir eine Hand auf die Bahn drücken. Bei der Sitzlenkung wird der Schlitten mit einem Ruck in die bestimmte Richtung geworfen. Nicht minder wichtig als das Lenken ist das Bremsen des Schlittens. Der Schlitten wird in seiner Fahrt gebremst, wenn beide Füße mit der Sohle auf dem Boden schleifen. Um die Bremswirkung zu verstärken, hebt man den Schlitten vorn empor, daß sich der hintere Teil der Kufen in den Schnee eingraben kann.

Zwei dem Rodeln verwandte Sportarten sind aus Amerika zu uns gekommen: Das Skeleton- und Bobsleighfahren. Von eigenartiger Beschaffenheit ist der Skeleton. An den niedrigen Kufen sind einfach längs zwei gebogene Leisten befestigt. Der Fahrer liegt auf dem Schlitten. Das Skeleton ist ein Sportfahrzeug, mit dem Stundengeschwindigkeiten von etwa 125 Kilometer erzielt worden sind. Der Bobsleigh ist ein lenkbarer Schlitten für 3 bis 6 Fahrer und besitzt eine Auto- oder Seilsteuerung sowie Bremsen.

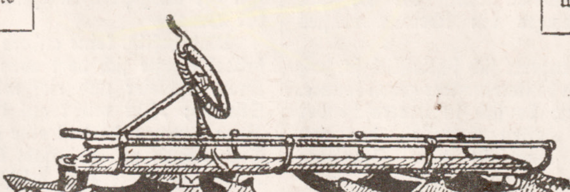
Eigentlich sind es zwei Schlitten, die miteinander verbunden sind. Mit den Bobsleigh werden große Geschwindigkeiten erzielt. Bobsleighfahren erfordert eine geübte Mannschaft.



Rodelschlitten.



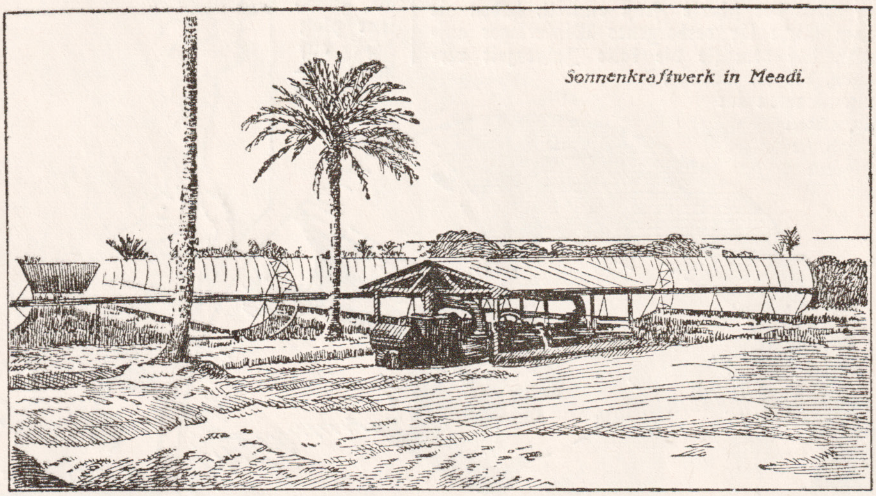
Skeleton.



Bobsleigh.

Sonne und Sonnenkraft.

Im unendlichen Weltenraum steht unsere Sonne als ein riesig großer, feuriger Ball, um den seit unbekannten, fernen Zeiten die Planeten ihre Bahnen ziehen. Hat die Erde einmal ihren Weg um die Sonne zurückgelegt, ist ein Erdenjahr vollendet. Von neuem beginnt ihr Lauf um die glühende Gaskugel. Es ist die Anziehungskraft, mit der die Sonne die Erde und die anderen Planeten in ihren Bann bringt. Je größer und schwerer ein Körper ist, desto größer ist auch die Anziehungskraft, die er auf andere Körper ausübt. Wie gewaltig muß der Sonnenball sein, um einen Körper von der Größe der Erde zu bezwingen. Die Erde aber ist noch nicht einmal der größte der Planeten, sondern der Jupiter, aus dem man 1357 Erdkugeln herstellen könnte. Der Durchmesser der Erde, am Aequator gemessen, beträgt 12 755 Kilometer, der Sonnendurchmesser dagegen 1 390 900 Kilometer. Die mittlere Entfernung der Erde von der Sonne beträgt 149 500 000 Kilometer. Wie ungeheuer groß diese Entfernung ist, läßt sich an folgendem Beispiel erkennen: Ein Schnellzug, der mit einer Geschwindigkeit von 100 Kilometern in der Stunde über die Schienen rast, würde, wenn er diese Geschwindigkeit dauernd einhalten könnte, 171 Jahre brauchen, ehe er die Entfernung von der Erde zur Sonne zurückgelegt hätte.



Sonnenkraftwerk in Meadi.

Die Sonne ist auch die große Kraft, die alles organische Leben auf der Erde ermöglicht. Menschen, Tieren und Pflanzen spendet die Sonne, was sie zum Leben benötigen. Die Pflanzen gedeihen nur im Sonnenlicht. Alle Blätter und Blüten streben dem Licht entgegen, wie wir leicht an einer Zimmerpflanze beobachten können, die ihre Blätter dem durchs Fenster fallenden Tageslicht zuwendet. Unter dem Einfluß des Sonnenlichtes verwandeln die Pflanzen die Kohlensäure der Luft zu Kohlenstoff, aus dem sie sich aufbauen. Pflanzen dienen den Tieren zur Nahrung, Pflanze und Tier wieder ernähren den Herrn der Erde, den Menschen. Die Stellung der Erde zur Sonne während ihres Laufes um das Zentralgestirn ruft den Wechsel der Jahreszeiten hervor. Das Leben auf der Erde müßte ersterben, wenn die Sonne plötzlich unserem Planeten nicht mehr Licht und Wärme spenden würde. Die Wärme, die die Sonne der Erdoberfläche zuführt, ist auch der große Motor, der den wichtigen Kreislauf des Wassers auf der Erde hervorruft. Wolken und atmosphärische Niederschläge entstehen durch die Sonnenwärme. Die warmen Sonnenstrahlen lassen dauernd Wasser auf der Erde verdunsten und führen es mit der erwärmten, leichteren Luft empor. Als Regen, Schnee und Hagel kommt es wieder zur Erde, um den Kreislauf von neuem zu beginnen. Die aufsteigende warme Luft aber wird ersetzt durch herbeiströmende kältere Luftschichten. Die Sonnenwärme ist also auch die Ursache der Winde, mit Ausnahme der Luftströmungen, die durch die Umdrehung der Erde hervorgerufen werden.

Sonnenenergie in Pflanzen aufgespeichert, die, vor Jahrtausenden verschüttet, zu Kohlen geworden sind, treiben heute unsere Maschinen. Der erfinderische Menschengeist hat aber auch Maschinen ersonnen, die die Sonnenstrahlen auffangen und die Wärme als Triebkraft ausnutzen. Verschiedene solcher Maschinen sind in Gebieten mit reicher Sonnenbestrahlung ausprobiert worden. Das bedeutendste Sonnenkraftwerk befindet sich in Meadi bei Kairo. In fünf großen Spiegeln von je 61 Meter Länge, die sich selbsttätig nach dem Stande der Sonne einstellen, werden die Sonnenstrahlen aufgefangen und auf Eisenkasten geworfen, in denen sie Wasser zu Dampf verwandeln. Der Dampf wird einer Dampfmaschine zugeführt, die die Bewässerungsanlage einer großen Baumwollplantage antreibt.



DER WINTERSCHLAF

Warum viele Tiere Winterschlaf halten? Nahrungsmangel und Kälte veranlassen den Winterschlaf. Wenn die Nahrung knapp wird und allmählich ganz ausbleibt, ziehen sich die Winterschläfer auf ihr weiches, warmes, rechtzeitig angelegtes Winterlager zurück. Der Herbststurm hat die Blätter von den Bäumen gefegt. Lange schon sind die Zugvögel davongeflogen nach dem Süden, wo der Frühling anbricht. Die Natur geht zur Ruhe. Schnee fällt aus den grauen Wolken, die sich drohend am Himmel auftürmen. Es überzieht die Gewässer. Noch bevor der scharfe Frost eintritt, haben die meisten Tiere ihr verborgenes Winterlager aufgesucht, auf dem sie die kalte Jahreszeit verbringen, bis die warmen Sonnenstrahlen im beginnenden Frühjahr sie von ihrem Lager vertreiben.



An einer sicheren Stelle zwischen einigen Felsen auf einem Berge hatte der Fuchs seine Wohnung angelegt. Meister Reineke hält keinen Winterschlaf. Quälender Hunger treibt den listigen Räuber zum Hühnerstall, wo er sich nächtlich auf die Lauer legt. Im rechten Augenblick bricht er ein und springt mit einem Huhn als Beute davon. Auch sonst ist der Winter keine gute Zeit für den Fuchs. Der Jäger weiß den schönen Winterpelz von Reineke zu schätzen.

Heute wieder waren ihm die Hunde dicht auf den Fersen gewesen. Mit einer List hatte er die bellende Meute von sich abgeschüttelt. Nachdem ihn die Hunde lange Zeit durch den hohen Schnee gehetzt hatten, war er an einem kleinen Bache angekommen. Hurtig sprang er in das eiskalte Wasser, folgte ein Stück dem Lauf des Baches und verschwand dann am anderen Ufer im Walde. Ratlos standen die Hunde nun am Bache, wo die Fuchsspur plötzlich aufhörte. — Müde und völlig durchnäßt, vor Kälte zitternd, trabte Meister Reineke, vorsichtig um sich spähend, nach seinem Bau. Hundert Meter von Reinekes Wohnung entfernt hatte ein Bär in einer Erdhöhle sein Winterlager eingerichtet. Der Braune hat's gut, dachte der Fuchs bei sich, der braucht sich jetzt nicht im Walde herumzutreiben und mit Hunden und Jägern herumzuschlagen. Er zehrt von seinem Fett, das er sich im Laufe des Jahres angefressen hat, während ich mit knurrendem Magen bei Wind und Wetter durch Wald und Flur streifen muß, um ein karges Mahl zu erjagen.



„He!, du dicker Faulpelz", rief er voll Neid in die Bärenhöhle hinein. „Willst du nicht einmal deine Nase an die Luft stecken?"

Der Bär war gerade wach geworden und wusch sich aus langer Weile die Pfoten. „Wer

DER TIERE



nennt mich Faulpelz?" brummte er aus der Höhle, ohne sich von einem Lager zu erheben.

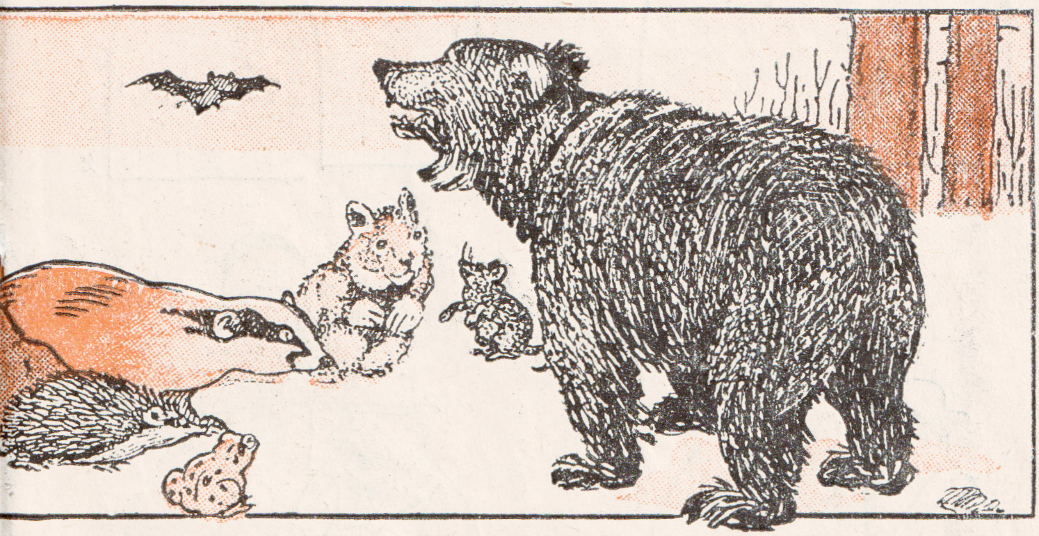
„Wer dich Faulpelz nennt?" höhnte der Fuchs. „Jeder nennt dich und die ganze Sippe, die die schöne Winterzeit verschläft, Faulpelze. Erst vorhin schrie es eine Schar Krähen laut in die Welt hinaus.

„Das schwarze Gesindel soll es mir büßen und du auch mit deinem losen Mundwerk." Der Bär kroch aus der Höhle heraus und schaute grimmig auf den Fuchs. Reineke war wohl-

du mich schon, noch ist nicht Frühling", gähnte der Dachs schläfrig.

„Auf, Grimbart, wenn du nicht Faulpelz heißen willst, auf zur Protestversammlung. Heute abend, wenn der Vollmond aufgeht, treffen sich alle Winterschläfer am Krähenberg."

Am Abend war es im Walde überall bekannt, daß die Winterschläfer eine Protestversammlung abhalten wollten. Zahlreiche Tiere hatten sich eingefunden. Nur der Hamster war nicht erschienen. Er hatte seine Tür überhaupt nicht



weislich aus dem Bereiche der Tatzen von Meister Braun gesprungen.

„Warum so aufgebracht, Vetter?" sagte er voller List, „ich will dir doch nur mitteilen, was man Böses über dich spricht. Glaub' es mir, ich würde an deiner Stelle die schöne Winterzeit nicht verschlafen."

„Schön nennst du den Winter", brummte wieder der Bär. „Gibt es vielleicht im Winter junges, fettes Gras und feine Waldbeeren? Nicht einmal ein paar Schnecken kann ich finden."

„Deshalb ließ ich mich aber nicht Faulpelz schelten, Brauner. Du bist stark genug, um dir einen Hirsch oder ein Reh zu erjagen."

„Ich will nicht mehr Faulpelz heißen", schrie der Bär erbost. „Sofort rufe ich alle Tiere, die Winterschlaf halten, zu einer Protestversammlung zusammen. Wir sind keine Faulpelze." Damit ließ er den Fuchs stehen und kroch wieder in seine Höhle.

Bald darauf trabte der Bär zum Dachsbau. Meister Grimbart schlief so fest, daß der Bär Mühe hatte, ihn zu erwecken. „Weshalb weckst

geöffnet. Ihm war alles gleich. Mehr als ein Zentner Getreide, Erbsen und Bohnen hatte er in seiner Vorratskammer aufgespeichert.

Der Fuchs lag im Busch versteckt und lachte heimlich über die dummen Tiere. Nebenbei hoffte er aber, den Igel auf dem Heimwege zu erjagen. „Wir wollen nicht mehr den Winter verschlafen!" rief der Bär aus. „Wir wollen uns nicht mehr Faulpelze schimpfen lassen!"

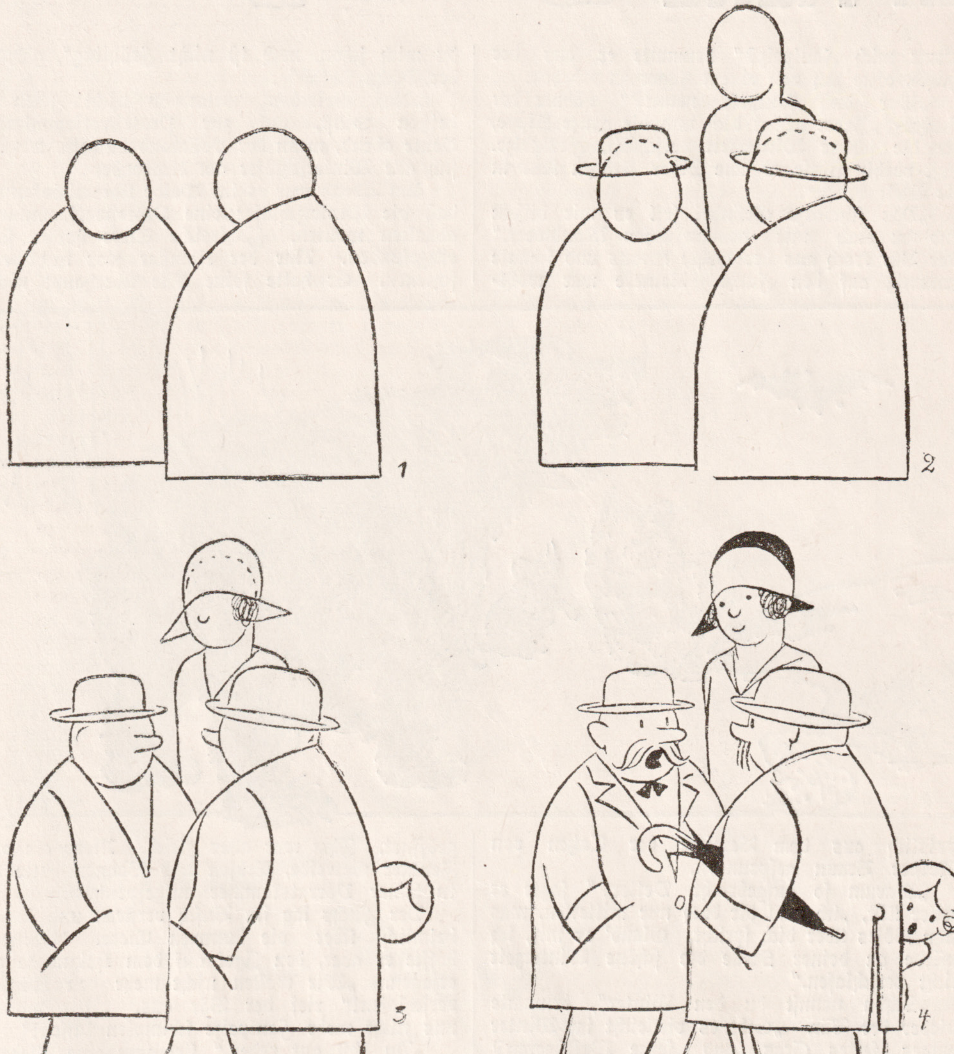
„Du hast gut reden," fiel ihm eine Fledermaus ins Wort, die ihren Schornstein verlassen hatte, in dem sie den ganzen Winter verbringen wollte, „wer gibt uns denn die Mücken?" „Sehr richtig," rief eine dicke Kröte aus, „wo sind die Mücken?"

„Schweig, du flatterhaftes Geschöpf", sprach da der Igel zur Fledermaus und rückte bedenklich nahe an die Kröte heran.

Auf einmal knallte in der Ferne ein Schuß. Der erste, der blitzschnell verschwand, war der Fuchs. Aber auch die anderen Tiere suchten schleunigst das Weite. Als der Bär wieder in seiner Höhle angelangt war, brummte er: „Es ist doch besser, wenn ich meinen Winterschlaf halte.

(Nachdruck verboten.)

WIE MAN ZEICHNER WIRD



Liebe Kinder! *Wir machen darauf aufmerksam, dass ihr auch für den vierten Jahrgang der „Blauband-Woche" eine schöne Einbanddecke erhalten könnt. Ihr braucht nur 45 Pfennig in Briefmarken oder durch Zahlkarte auf das Postscheckkonto Berlin Nr. 2537 der Firma Fritzsche-Hager A.-G., Berlin-Schöneberg, Hauptstr. 9, einzusenden. Im Laufe des Monats Januar/Februar werdet ihr dann von dieser Firma eine sehr schöne, farbige Einbanddecke zugesandt erhalten. Jeder Einbanddecke wird eine genaue Anleitung beigefügt, wie man sich selbst ein Buch einbinden kann. Schreibt also auf die Zahlkarte: 45 Pfennig für Einbanddecke der „Blauband-Woche" und euern Namen nebst Adresse in deutlicher Schrift, damit ihr die gewünschte Einbanddecke pünktlich erhaltet.*



Der Pfarrer Jonathan Swift, geboren zu Dublin in Irland im Jahre 1667, ein kluger und einflußreicher Mann, hat vor zwei Jahrhunderten ein Buch geschrieben, das in aller Welt bekannt geworden ist. Es ist die Geschichte von Lemuel Gulliver, der auf seinen Reisen in unbekannte Länder wunderbare Abenteuer erlebte. Mit seinem Buche verfolgte Swift die Absicht, seinen Zeitgenossen die Schwächen der Menschen vor Augen zu führen, um sie zu bessern. So schickt er den Schiffsarzt und späteren Kapitän Lemuel Gulliver in ferne Länder zu Zwergen und Riesen, auf eine fliegende Insel und in das Land, in dem die Pferde herrschen, um bei der Schilderung dieser Länder und ihrer Bewohner die Menschen zu erkennen. — Die erste Reise führt Gulliver nach Liliput. Er erleidet Schiffbruch und erreicht durch Schwimmen den Strand von Liliput wo er von den Bewohnern des Landes, die nicht viel größer als ein Finger sind, gefangen genommen wird. „Ich schwamm," so berichtet Gulliver, „auf gut Glück, wohin die Wogen mich trieben. Endlich fand ich festen Boden. Da ich sehr müde war, legte ich mich auf das Gras und schlief fest ein. Als ich erwachte, war der neue Tag angebrochen. Ich versuchte aufzustehen, konnte mich aber nicht bewegen und bemerkte, daß meine Arme und Beine festgebunden an dem Boden hafteten. Ich vernahm ein verwirrtes Geräusch in meiner Nähe. Mittlerweile fühlte ich, wie sich etwas auf meinem linken Schenkel bewegte. Irgendein Geschöpf kam über meine Brust bis an mein Kinn. Ich erkannte eine Menschengestalt von etwa sechs Zoll Höhe mit Bogen und Pfeilen in der Hand. Zugleich fühlte ich, daß wenigstens noch vierzig dem ersten folgten. Durch einen Ruck, der mir viel Schmerz verursachte, machte ich meine Fesseln etwas locker, so daß ich imstande war, meinen Kopf zwei Zoll umzuwenden. Allein die Geschöpfe liefen fort, ehe ich eines ergreifen konnte. Sogleich trafen mehr als hundert Pfeile meine linke Hand und prickelten mich wie Nadeln. Einige richteten ihre Geschosse auf mein Gesicht, andere wieder suchten mit Speeren in meine Seite zu stechen. Ich hielt es deshalb für das Klügste, regungslos liegen zu bleiben, bis die Nacht anbräche.

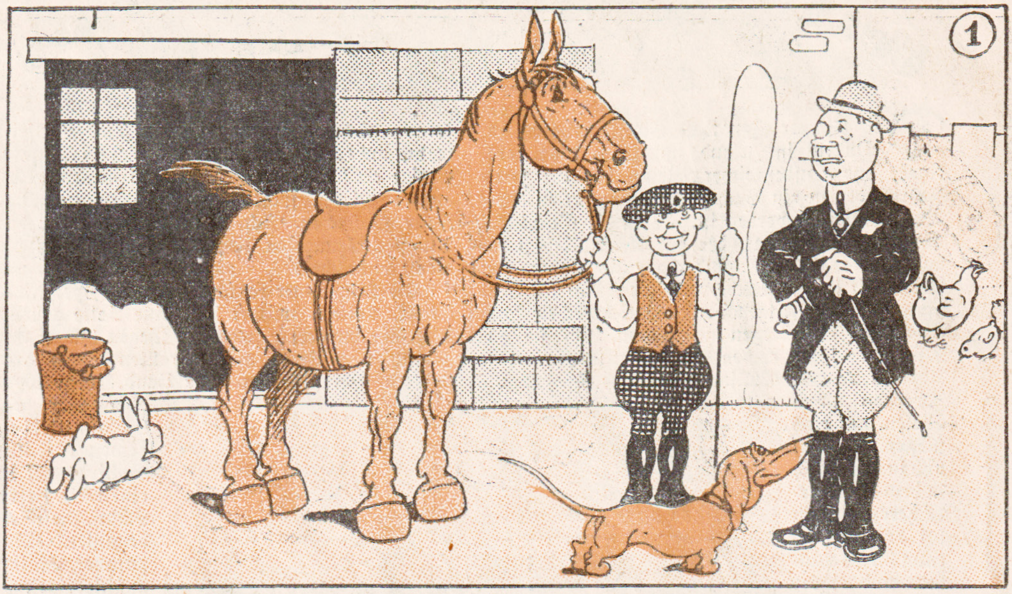


Der von den Liliputanern gefesselte Gulliver.

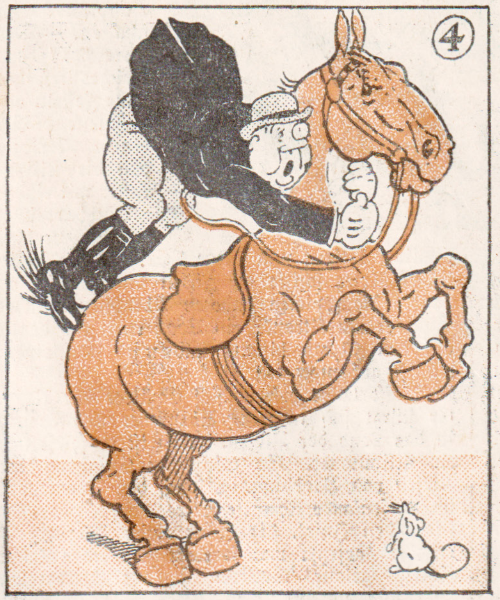
Die Liliputaner reichten Gulliver Speise und Trank. Leitern wurden an seine Seite gestellt. Ungefähr hundert Einwohner stiegen hinauf mit Fleisch und Brot; andere rollten eines ihrer größten Weinfässer in seine Hand. Dem Wein aber war ein Schlafmittel beigemengt und Gulliver fiel in einen sehr tiefen Schlaf. Diese Zeit benutzten die Liliputaner, um ihn auf niedrigen zusammengesetzten Wagen mit 1500 Pferden nach der Hauptstadt zu schaffen. — Der Herrscher des Reiches ließ ihm seine Fesseln abnehmen. Bei einem Kriege, den die Liliputaner mit einem Nachbarreich führten, verhalf Gulliver Liliput zum Siege. Er band die feindlichen Kriegsschiffe an Fäden und zog sie an Land. Nach vielen anderen Abenteuern findet Gulliver am Strande ein Boot, wagt sich damit auf den Ozean hinaus und wird von einem Schiffe aufgenommen.

Nicht lange erfreut sich Gulliver der Ruhe. Er stürzt sich in neue Abenteuer und kommt in das Land der Riesen. Nun ist er selbst nur ein Liliputaner. Er wird das Spielzeug der Riesen von Brobdingnag. Nach den Abenteuern im Riesenlande kommt Gulliver nach Laputa, der fliegenden Insel, die durch einen Magnetstein gehoben, gesenkt und fortbewegt werden kann. Zuletzt gelangt Gulliver in das Pferdereich. Hier sind die Menschen durch ihre schlechten Eigenschaften den Pferden untertan geworden. Die Pferde sind das herrschende Geschlecht im Lande. Gulliver erlernt die Pferdesprache. Erst nach langer Abwesenheit erreicht er wieder seine Heimat.

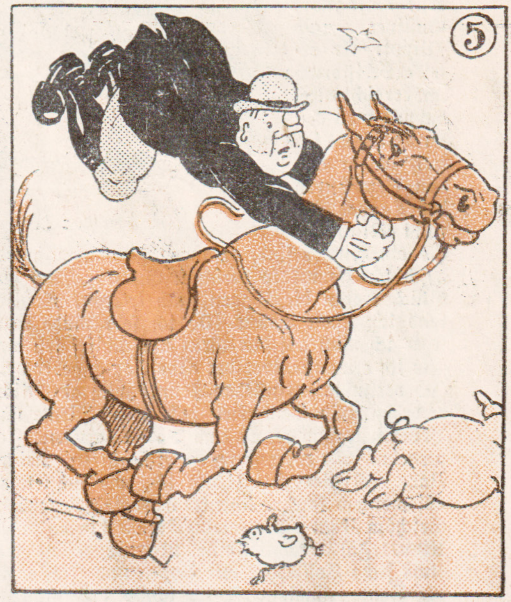
SONNTAGSREITERS



Herr Klütze spricht: „Mal schnell ein hübsches Pferd –
Nur auf dem Gaule sich der Mann bewährt!
Es muß voll Kraft sein, feurig, stramm und rund
Denn ich bin selbst sehr stark und kerngesund!“



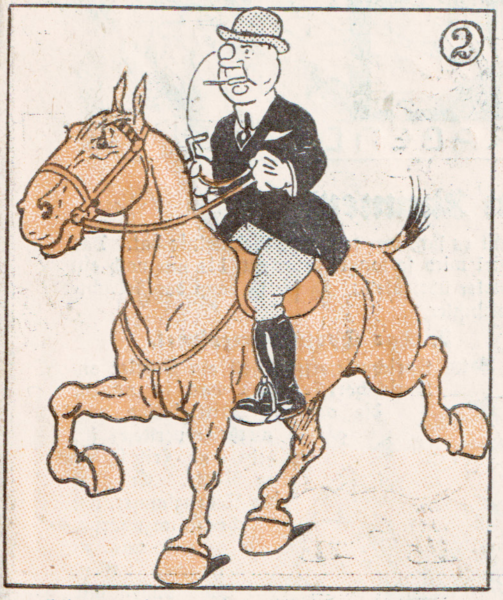
Es bäumt sich plötzlich hoch, wird toll und bockt,
O seht, wie Klütze da der Atem stockt!



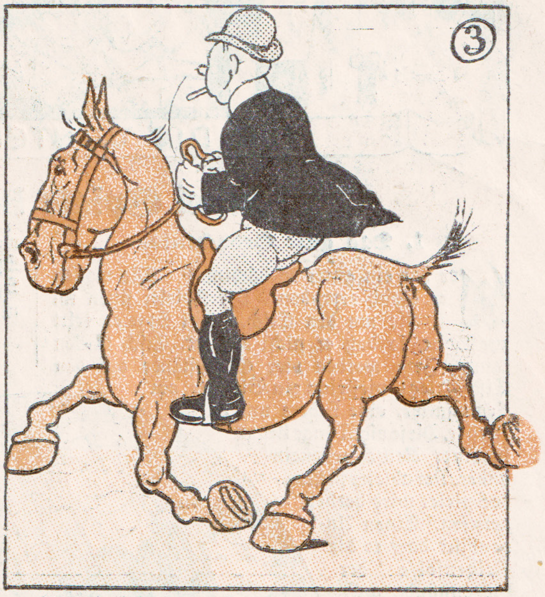
Ein Satz – ein Sprung – jetzt wieder einer,
Herr Klütze fliegt und halten kann ihn keiner!

ABENTEUER

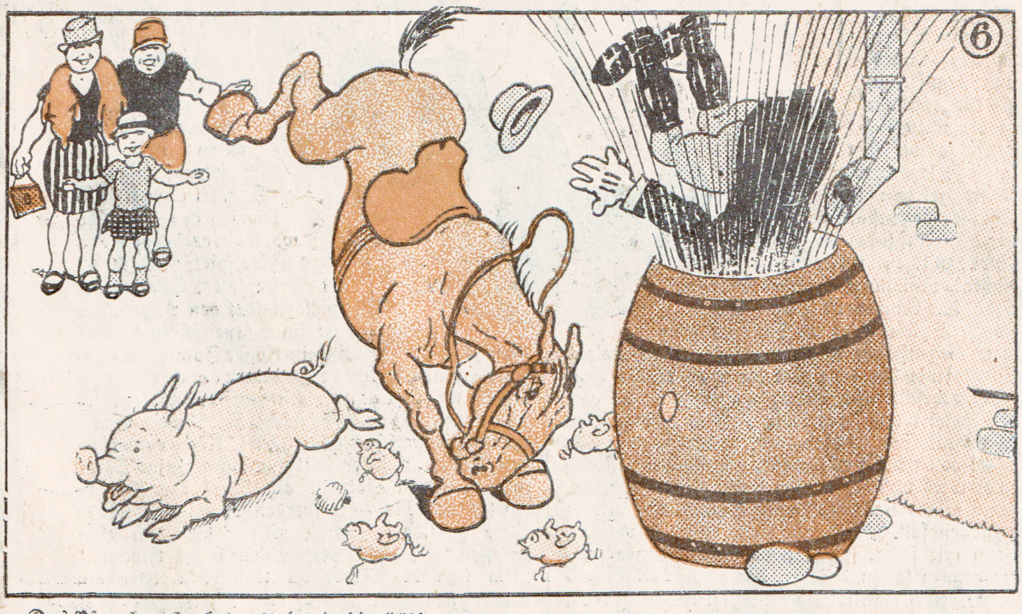
ZEICHNUNGEN VON J. GRAFFMAN



Klütze trabt los – das Pferdchen läuft ganz prächtig,
Doch Klütze fühlt als Held sich und drückt mächtig



Die Sporen seinem braven Pferdchen ein;
Das Pferdchen denkt: Ich kann auch anders sein!



Das Pferdchen streckt die Beine in die Höh', —
Wo bleibt Herr Klütze? — Seht nur, ach und weh!

Er landet, patsch, in einer Regentonne —
Ja, Reiten ist nicht ungetrübte Wonne!

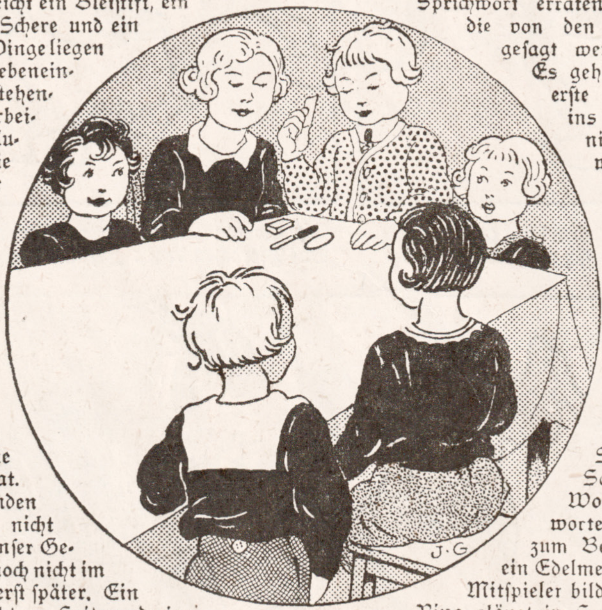
(Nachdruck verboten.)



Zwei Spiele im Zimmer.

1. Das gute Gedächtnis.

Wer hat ein gutes Gedächtnis? Wir wollen es gleich erproben. Die Spieler sitzen im Kreise um den Tisch. Ein Spieler tritt zur Seite, so daß er nicht auf den Tisch blicken kann. Jetzt werden vier Gegenstände auf den Tisch gelegt, vielleicht ein Bleistift, ein Federhalter, eine Schere und ein Messer. Diese vier Dinge liegen in einer Reihe nebeneinander. Der abseits stehende Spieler wird herbeigerufen. Einen Augenblick darf er die Reihenfolge der Gegenstände auf dem Tisch betrachten, dann werden die vier Dinge rasch fortgenommen. Der Spieler wird nun beauftragt, die Gegenstände in derselben Reihenfolge auf den Tisch zu legen, wie er sie gesehen hat. Mit vier Gegenständen ist die Aufgabe nicht schwer zu lösen. Unser Gedächtnis läßt uns noch nicht im Stich, das kommt erst später. Ein zweiter Spieler geht zur Seite und vier neue Gegenstände werden auf den Tisch gelegt. Ebenso wie der erste Spieler wird er die Aufgabe wahrscheinlich richtig ausführen. So geht das Spiel weiter, bis jeder Spieler einmal seine Gedächtniskraft bewiesen hat. Nun beginnt das Spiel von neuem mit fünf Gegenständen. Manch einer wird nun schon eher einen Fehler begehen, wenn er die Reihenfolge der Gegenstände wieder herstellen soll. Noch schlimmer wird es werden, wenn wir sechs, später sieben Gegenstände wieder ordnen sollen. Jeder, der einen der Gegenstände falsch legt, wird vom Spiel ausgeschlossen. Um die Reihenfolge der Gegenstände feststellen zu können, notiert ein Spieler die Lage vor dem Zusammennehmen genau auf. Je mehr Gegenstände zu merken sind, desto mehr Spieler werden vom Spiele ausscheiden müssen. Jetzt erweist es sich, wer das beste Gedächtnis hat. Das Spiel wird so lange fortgesetzt, bis nur noch ein Spieler übrigbleibt. Dieser ist dann der Gedächtniskünstler.



2. Das Sprichwörterspiel.

Beim Sprichwörterspiel soll ein Spieler ein Sprichwort erraten, das in Sätzen, die von den Mitspielern aufgesagt werden, versteckt ist. Es geht los! Fritz ist der erste Rater. Er geht ins Nebenzimmer, um nicht mit anzuhören, was wir uns zu besprechen haben. Bald haben wir uns geeinigt, Fritz das Sprichwort „Es ist nicht alles Gold, was glänzt", zum Raten aufzugeben. Unser Freund Fritz wird wieder hereingerufen und ein Spieler sagt einen Satz, in dem ein Wort des Sprichwortes verborgen ist, zum Beispiel: „Gold ist ein Edelmetall". Ein anderer Mitspieler bildet den Satz: „Der Ring glänzt im Sonnenschein." Das genügt schon. Fritz ist ein kluger Junge. Er hat schon erraten, welches Sprichwort verabredet worden ist, und sagt es auf. Ein zweiter Spieler wird hinausgeschickt und ein neues Sprichwort verabredet. Diesmal heißt es: „Viele Köche verderben den Brei." Wieder sagt man ihm einige Sätze, und in jedem Satz ist ein Wort des Sprichwortes versteckt. Es werden vielleicht folgende Sätze gebildet: „Heute mittag habe ich Brei gegessen." „Viele Sterne stehen am Himmel." „Wo sind die Köche zu finden?" Wer ein wenig nachdenkt, wird das Sprichwort bald erraten haben. Wenn ein Spieler das Sprichwort nicht erraten kann, muß er ein Pfand geben. So kommt jeder Spieler einmal zum Raten heran. Beim Schluß des Spiels werden die Pfänder ausgelöst.



Der Nußknacker

Zahlenrätsel.

1 2 3 4 5 6 7 8 3 9	Stadt in Westpreußen,
2 6 6 2 7 5 3 9	Stadt im Erzgebirge,
3 4 9 2	Stadt in Lettland,
4 3 5 6 5	Mädchenname,
5 7 7 5	Naturerscheinung,
6 2 3 3	törichter Mensch,
7 8 3 9	Stadt im Spreewald,
8 3 2 6 4 2	Göttin,
3 5 9 5 6	atmosphärischer Niederschlag,
9 3 2 7 5 6	Wasserrinne.

Quadraträtsel.

a	a	a	a
e	e	l	l
o	r	r	r
s	s	t	u

Die **Buchstaben im Quadrat** sind so umzustellen, daß die wagerechten und senkrechten Reihen nennen: 1. Russisches Gebirge, 2. Gartenblume, 3. Mädchennamen, 4. Hauptperson aus einem Drama von Shakespeare.

Umstellrätsel.

a e k l l o r	Blumentier,
a a h k m o o y	Stadt in Japan,
a c f h i l l m r s	Gerät für Luftschiffe,
a a d e f k l n n r w	deutsches Gebirge,
c e h h i i n r	männlicher Vorname
ä e g n p t y	Land in Afrika
d e m o s u	Insel an der Ostseeküste,
a a c d h n s u	Stadt in Sachsen,
c e e h i m m r	Stadt in der Rheinprovinz,
d n o o r r t	Zierbaum.

Die Buchstaben in jeder wagerechten Reihe sind so umzustellen, daß sie zehn Wörter ergeben, deren Anfangsbuchstaben, von oben nach unten gelesen, einen Berg in Thüringen nennen.

Rätsel.

Ohne 1, 2, 3 magst du nicht sein im Leben,
Denn Zeit ist kostbar, wie du weißt,
Doch 1, 2, 1 wird einen Nachtvogel ergeben,
Den man nach seinem Rufe heißt.

Kapselrätsel.

Mittenwald — Statut — Rubens — Schmiede — Mücke — Tastsinn — Nachtigall — Bayreuth — Leni — Berchtesgaden — Nachmittag — Zahlwort — Stendal.

Jedem der vorstehenden Wörter sind drei benachbarte Buchstaben zu entnehmen, die, der Reihe nach gelesen, einen Spruch ergeben.

Auflösungen der Rätsel in Nr. 4.

Schieberätsel:

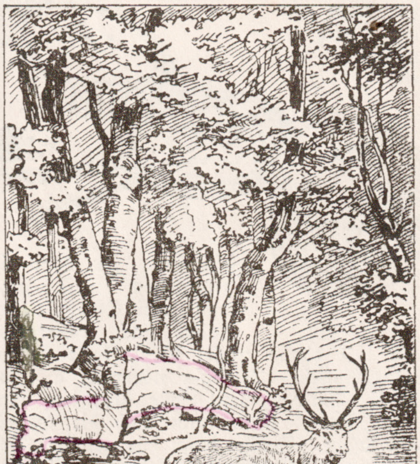
Torf**moo**r
Tara**nte**lla
Boz**en**
M**inn**a
Re**bhu**hn
Man**ue**l
Ma**rie**nburg
Ber**gm**ann

Freiburg — Mannheim.

Quadraträtsel: Kali, Anis, Lima, Isar.

Geographisches Umstellrätsel: Liegnitz, Oderbruch, Madeira, Budapest, Ansbach, Reinerz, Drau, Eulengebirge, Iller, Lombardei.

Vexierbild.



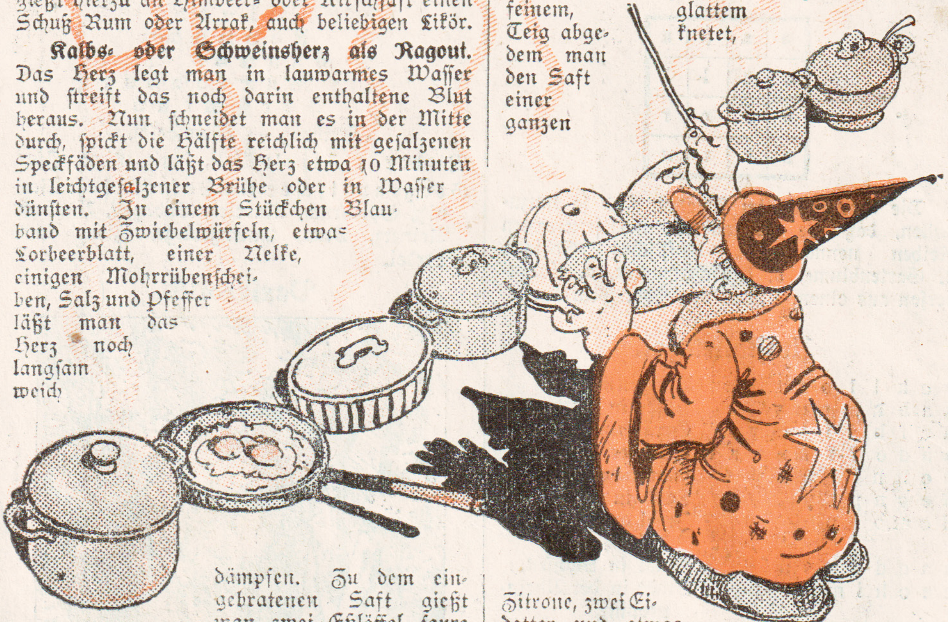
Wo ist der Forsteleve?

Koch-Rezepte.

Verschiedene Gerichte.

Sächsischer Pudding. 100 Gramm Mehl, 35 Gramm Blauband, reichlich ein Achtelliter Milch und ein wenig Salz werden gemischt und auf gelindem Feuer zum Kloß abgebrannt. Noch heiß verbindet man ein ganzes Ei damit. 35 Gramm Blauband rührt man mit 100 Gramm Zucker und 3 Eidottern schaumig, fügt 6 abgezogene bittere Mandeln, einen Eßlöffel Zitronenzucker und den Mehlkloß hinzu, ebenso den festen Eiweißschnee, und kocht die eingefüllte Masse in der gut geschlossenen Form 1¼ Stunde im Wasserbad. Eine Soße von Fruchtlikör schmeckt besonders fein dazu. Man gießt hierzu an Himbeer- oder Kirschsaft einen Schuß Rum oder Arrak, auch beliebigen Likör.

Kalbs- oder Schweinsherz als Ragout. Das Herz legt man in lauwarmes Wasser und streift das noch darin enthaltene Blut heraus. Nun schneidet man es in der Mitte durch, spickt die Hälfte reichlich mit gesalzenen Speckfäden und läßt das Herz etwa 10 Minuten in leichtgesalzener Brühe oder in Wasser dünsten. In einem Stückchen Blauband mit Zwiebelwürfeln, etwas Lorbeerblatt, einer Nelke, einigen Mohrrübenscheiben, Salz und Pfeffer läßt man das Herz noch langsam weich



dämpfen. Zu dem eingebratenen Saft gießt man zwei Eßlöffel saure Sahne nach, besiebt die Soße mit einem Löffel Mehl, kocht sie mit zwei Eßlöffeln Weinessig nochmals auf und gibt die durchgegossene Soße über das darin erhitzte Herz. Man kann auch die Gemüse darin lassen, schneidet dann das gespickte Herz zuvor in große Fleischwürfel und gibt dem Gericht nach dem Garwerden einige Kartoffelscheiben zu, die es ohne Mehlzusatz sämen.

Zu **mariniertem Herz** wird das gewaschene Herz erst einige Tage vor der Zubereitung in eine Essigbeize gelegt und in dieser nach dem Anbraten in siedender Blauband weich gedämpft. Es eignet sich mariniert geschmort auch sehr gut kalt aufgeschnitten als Brotbelag und ähnelt im Geschmack dem Wildfleisch.

Gebratene Lunge mit Setzeiern. Ein Stück Blauband mit Zwiebelwürfeln wird erhitzt und das Lungenhaschee darin saftig gebraten. Mit Salz und etwas Paprika geschärft, wird es beim Anrichten mit in Blauband gebratenen Spiegeleiern belegt und mit Kartoffeln umkränzt.

Kohlrouladen mit Sauerkohlfüllung. Große Weiß- oder Wirsingkohlblätter werden mit in Blauband angebratenen Speckwürfeln, Zwiebelstückchen und Sauerkohlmengen sowie Mohrrübenschnitzeln und Gewürz gefüllt, zusammengebunden und in steigender Blauband nebeneinander liegend im geräumigen Schmortopf langsam unter Zugießen von etwas Würfelbrühe geschmort.

Mürbeteig mit Backobstfüllung. 140 Gramm Blauband, 80 Gramm Zucker und gut 200 Gr. Mehl werden zu feinem, glattem Teig abgeknetet, dem man den Saft einer ganzen Zitrone, zwei Eidotter und etwas Backpulver zusetzt. Man rollt den Teig aus, schlägt ihn mehrmals zusammen, wiederholt das Verfahren mit Ausrollen und Zusammenkneten noch einige Male und läßt ihn dann eine Stunde ruhen. Man bäckt nun einen hohen Randkuchen davon und füllt ihn sehr schmackhaft mit gutem Backobst. Hierzu verwendet man am besten getrocknete Aprikosen, Pfirsiche und Aepfelscheiben, alle Früchte zuvor eingeweicht, gedünstet und kurz eingeschmort. Nach dem Erkalten der Früchte in ihrem Zuckersaft belegt man damit die Torte.

Druck und Verlag: „Die Blauband-Woche". Für die Redaktion verantwortlich: Artur Hartstein, Berlin W 35, Kurfürstenstraße 34.
(I II 12345